

DESAIN APLIKASI GALERI NASIONAL INDONESIA APPLICATION DESIGN NATIONAL GALLERY OF INDONESIA

Hanifah Pritasari¹, Kintan Mithardiyana², Ika Nurlaili Isnainiyah³
Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, prita/753@gmail.com¹,
mithardiyana@gmail.com², nurlailika@upnvj.ac.id³

Abstrak. Galeri Nasional Indonesia adalah sebuah lembaga budaya negara yang gedungnya antara lain berfungsi sebagai tempat pameran, dan perhelatan acara seni rupa Indonesia dan mancanegara. Kewajiban utama Galeri Nasional adalah melaksanakan pengkajian, pengumpulan, registrasi, perawatan, pengamanan, pameran, kemitraan, layanan edukasi dan publikasi karya seni rupa. Lalu fungsi utama Galeri Nasional adalah melindungi, pengembangan, dan pemanfaatan aset kesenian (seni rupa) sebagai fasilitas pendidikan dan kebudayaan. Akan tetapi, pengunjung kadang kala buta akan informasi pameran yang sedang berjalan ataupun yang akan datang, serta pengunjung buta akan fasilitas yang ada di Galeri Nasional. Maka di bangunnya aplikasi ini bertujuan membantu pengunjung Galeri Nasional dalam mengakses informasi mengenai jadwal pameran di Galeri Nasional serta memberi informasi fasilitas yang terdapat di Galeri Nasional. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang dapat memberikan informasi jadwal pameran Galeri Nasional bagi masyarakat umum atau pengunjung dan instansi terkait khususnya yang berbasis spasial dalam tampilan aplikasi mobile.

Kata Kunci: Aplikasi, Pariwisata, Galeri Nasional Indonesia, Pameran

1. Pendahuluan

Pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia. Pariwisata merupakan sektor yang dapat menunjang kemajuan suatu daerah, terutama ibukota Jakarta. Pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain-lain[1]. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah perjalanan untuk mencari kesenangan serta mengabadikan momen saat berpergian ke suatu tempat wisata selama beberapa waktu. Jakarta dianggap sebagai pusat kota dengan berbagai macam wisatanya. Mulai dari wisata kuliner, wisata budaya, wisata sejarah hingga wisata belanja. Kota Jakarta terkenal dengan kemacetannya, sehingga Jakarta selalu padat dengan kesibukan rutinitas. Bahkan, sedikit para wisatawan menargetkannya menjadi pusat destinasi liburan. Padahal, Ibukota Indonesia ini memiliki banyak beragam destinasi yang dapat dikunjungi. Ada berbagai museum, tempat-tempat bersejarah lainnya yang dapat dijelajahi. Salah satu museum bersejarah yang terdapat di Jakarta ialah Museum Galeri Nasional.

Galeri Nasional beralamat di Jalan Medan Merdeka Tim. No.14, RT.6/RW.1, Gambir, Kota Jakarta Pusat. Galeri nasional ini adalah sebuah gedung yang berfungsi sebagai tempat koleksi, pameran, dan perhelatan acara seni rupa Indonesia dan mancanegara. Gedung ini merupakan institusi milik pemerintah di bawah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Tempat ini sangat cocok bagi para pecinta seni dan sejenisnya karena karya-karya yang dipamerkan sangat unik dan sangat mengagumkan. Pameran yang diselenggarakan di Galeri Nasional Indonesia terdiri dari: Pameran Tetap, Pameran Temporer dan Pameran Keliling. Gedung pameran yang tersedia, terdapat empat gedung: Gedung A, Gedung B, Gedung C dan Gedung D. Masing-masing gedung/ruang dikhususkan untuk memajang karya seni rupa modern dan kontemporer, seperti Lukisan, patung, kriya, grafis, fotografi, instalasi, seni media baru, dan lain-lain. Setiap pameran yang diselenggarakan memiliki jadwal-jadwal tertentu. Pameran sebagai satu aktivitas yang melibatkan satu ruang, biasanya galeri atau dewan dan memamerkan hasil karya seni seperti lukisan, catan, cetakan, arca, ukiran, gambar foto dan karya yang siap[2]. Jadi, pameran merupakan suatu hasil karya yang disajikan di sebuah galeri atau suatu tempat pameran bahkan museum yang dibuat oleh para seniman.

Untuk menambah ketertarikan para wisatawan akan Museum Galeri Nasional, kami merancang sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh pengunjung. Dalam aplikasi yang kami rancang terdapat berbagai informasi mengenai Museum Galeri Nasional. Serta terdapat game dalam aplikasi di setiap event yang diselenggarakan untuk para pengunjung, yang nantinya dapat ditukarkan dengan merchandise Museum Galeri Nasional.

2. Metode Penelitian

2.1. Tempat dan Waktu

Berikut adalah deskripsi lokasi dan tempat penelitian dalam rancangan aplikasi Galeri Nasional Indonesia :

Tempat Penelitian : Galeri Nasional Indonesia

Waktu Penelitian : 24 November 2018

Alamat : Jalan Medan Merdeka Timur No. 14, Jakarta Pusat.

2.2. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu hal penting dalam melakukan penelitian. Dari data yang dihasilkan, nantinya akan digunakan untuk menyusun laporan penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai teknik, yaitu observasi secara langsung maupun tidak langsung, melakukan wawancara kepada para narasumber yang berkaitan dengan penelitian, mengumpulkan kuisioner dengan membagikan kepada para pengguna, atau dengan mengumpulkan data secara studi literatur melalui artikel-artikel, buku, maupun jurnal.

Pada tahapan pengumpulan data ini, kami melakukan dengan dua teknik :

- Observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena–fenomena social yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana observasi untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan[3].
- Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu[4].

2.3. Analisis Permasalahan : CATWOE

CATWOE adalah metode yang memecahkan suatu masalah dengan melihat dari enam perspektif :

1. Clients : penerima output atau keuntungan dari sistem
2. Actors : pelaku aktivitas di dalam sistem
3. Transformations : perubahan yang dikarenakan oleh sistem
4. World View : keinginan penggunaan dalam menghadapi permasalahan yang akan muncul
5. Owner : pemilik sistem
6. Environment : lingkungan sistem termasuk yang mempengaruhi sistem

2.4. Analisis Kebutuhan

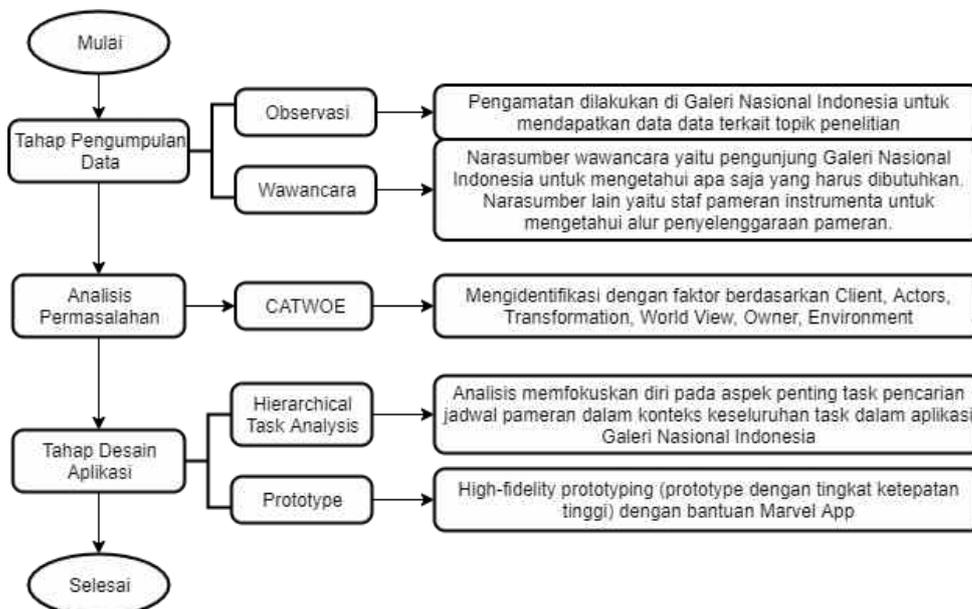
Menurut McNeil, Seel dan Glasgow (dalam Sanjaya: 2008), menjelaskan tentang analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi tentang kesenjangan dan menentukan prioritas dari kesenjangan untuk dipecahkan[5].

2.5. Analisis Desain : HTA

Hierarchical Task Analysis (HTA) adalah metode yang ekonomis dalam pengumpulan dan pengorganisasian informasi karena analisis hanya perlu mengembangkan bagian dari hirarki yang dibutuhkan dan memungkinkan analisis memfokuskan diri pada aspek penting dari tugas dalam konteks keseluruhan task.

2.6. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dapat membangkitkan proses berpikir ketika melakukan penggalian informasi dan penerapan kriteria yang terbaik untuk memutuskan cara bertindak dari sudut pandang yang berbeda[6]. Alur penelitian kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data, setelah data terkumpul dapat dilakukan analisis permasalahan yang kemudian dapat membuat suatu desain aplikasinya sesuai kebutuhan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tahap Pengumpulan Data

Observasi bertujuan untuk mempelajari sistem yang berjalan di Galeri Nasional Indonesia, yang dapat dilihat di Lampiran A, serta wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dikembangkan yang dapat di lihat pada Lampiran B.

3.2. Analisis Permasalahan : CATWOE

Hasil dari analisis CATWOE dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Analisis permasalahan menggunakan metode CATWOE dengan mendefinisikan tiap-tiap perspektifnya yaitu Clients, Actors, Transformations, World View, Owner, dan Environment.

Analisis CATWOE	
Clients	Galeri Nasional Indonesia
Actors	Admin, Pengunjung Galeri Nasional Indonesia
Transformations	Kemudahan mengakses informasi Pendaftaran pembuatan pameran secara online Menarik minat membaca dan menambah pengetahuan dengan bantuan QnA didalam permainan
World View	Inovasi dalam permainan Keamanan tetap terjaga
Owner	Pemerintah
Environment	Galeri Nasional Indonesia

3.3. Requirement Gathering

3.3.1. Stakeholder

Identifikasi kebutuhan dengan analisis stakeholder dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Pada stakeholder analysis dijabarkan masing-masing tingkatannya dari primary, secondary, hingga facilitating.

Stakeholder Analysis	
Primary	Staff Galeri Nasional Indonesia, Pengunjung Galeri Nasional Indonesia, Seniman
Secondary	Pengunjung Galeri Nasional Indoneasia, Management Galeri Nasional Indonesia
Facilitating	Team Desain, Staff departemen IT, Sistem Analis

3.3.2. User Needs

- ❑ User dapat sign up dengan mengisi biodata.
- ❑ User dapat sign dengan mengisi username dan password.
- ❑ User dapat masuk pada menu utama.
- ❑ User dapat mengklik salah satu dari menu utama yang berisi Profil, Maps, Event&Game, Regis Event, Info & News, dan About Us.
- ❑ User dapat melihat Maps yang berisi informasi gedung yang ada di Galeri Nasional Indonesia.
- ❑ User dapat melihat informasi event
- ❑ User dapat bermain game yang berupa kuis dan mendapatkan poin.
- ❑ User dapat melakukan pendaftaran untuk menyelenggarakan event
- ❑ User dapat melihat informasi dan berita
- ❑ User dapat melihat profil Galeri Nasional Indonesia.
- ❑ User dapat mengedit profile.
- ❑ User dapat sign out akun.

3.4. Desain Mock-Up dan Prototype

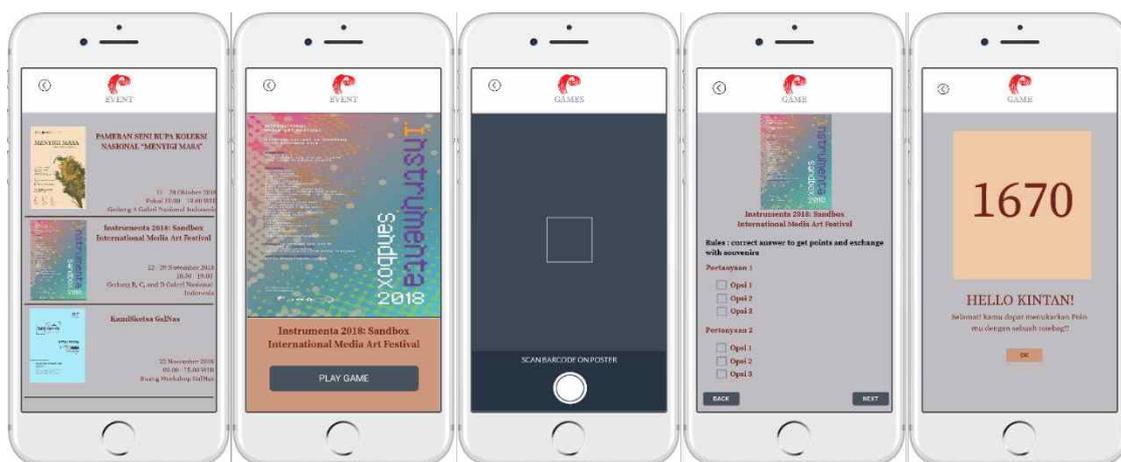
Desain mock-up dan prototype dengan high-fidelity prototype dimana tingkat ketepatan yang tinggi dan menggunakan bahan baku yang sama seperti produk akhir, tools yang digunakan yaitu Marvel App. Desain mock-up dapat dilihat pada Gambar 2—9.



Gambar 2 Desain mock-up tampilan sign up dan sign in. Saat user membuka aplikasi maka akan terlihat tampilan splash screen dengan logo GNI dan batik sekar jagad sebagai latar belakang lalu berlanjut pada tampilan Sign UP dengan textbox yang dapat diisi oleh user jika user tidak mempunyai akun. Jika user telah memiliki akun, maka user dapat mengklik Sign In lalu mengisi e-mail dan password dikolom textbox.



Gambar 3 Desain mock-up tampilan Home. Ketika user telah berhasil masuk pada aplikasi, user akan melihat tampilan Home dengan menu : Profil, Maps, Event & Game, Regis Event, Info & News, dan About Us.



Gambar 4 Desain mock-up tampilan Event & Game. Saat user mengklik Event & Game, user akan ditampilkan informasi pameran yang sedang berlangsung maupun yang akan datang, jika user mengklik salah satu event maka akan ditampilkan informasi detail event dan button PLAY GAME yang ketika diklik akan mengarah pada kamera yang meminta untuk memindai barcode yang terdapat di poster yang ditempel pada dinding di acara, Game tersebut merupakan kuis yang harus di isi untuk mendapatkan poin yang dapat ditukar dengan souvenir yang tersedia.



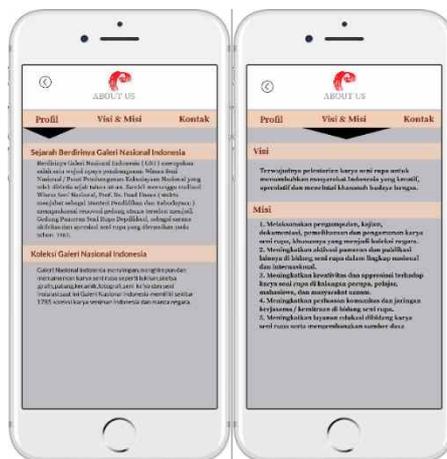
Gambar 5 Desain mock-up tampilan Profil. Tampilan Profil berisi profil singkat yang diisi user dan opsional dapat terhubung dengan sosial media, pada menu ini juga terdapat informasi poin yang terkumpul dari kuis dan hanya crew yang dapat mengklik TUKAR karena poin akan terpotong dengan jumlah poin souvenir.



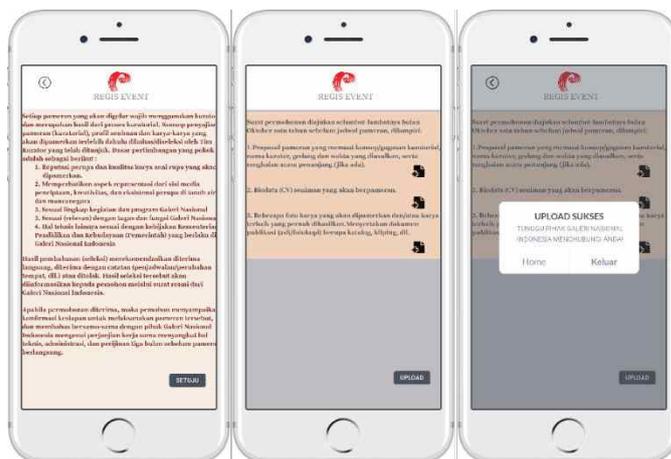
Gambar 6 Desain mock-up tampilan Maps. Tampilan maps berisi denah seluruhnya dan terdapat button tempat lainnya yang jika diklik berisi informasi mengenai letak gedung tersebut dan button event yang akan mengarahkan user ke menu event.



Gambar 7 Desain mock-up tampilan Info & News. Pada menu ini terdapat serangkaian informasi dan berita mengenai Galeri Nasional Indonesia, seperti libur atau pameran.



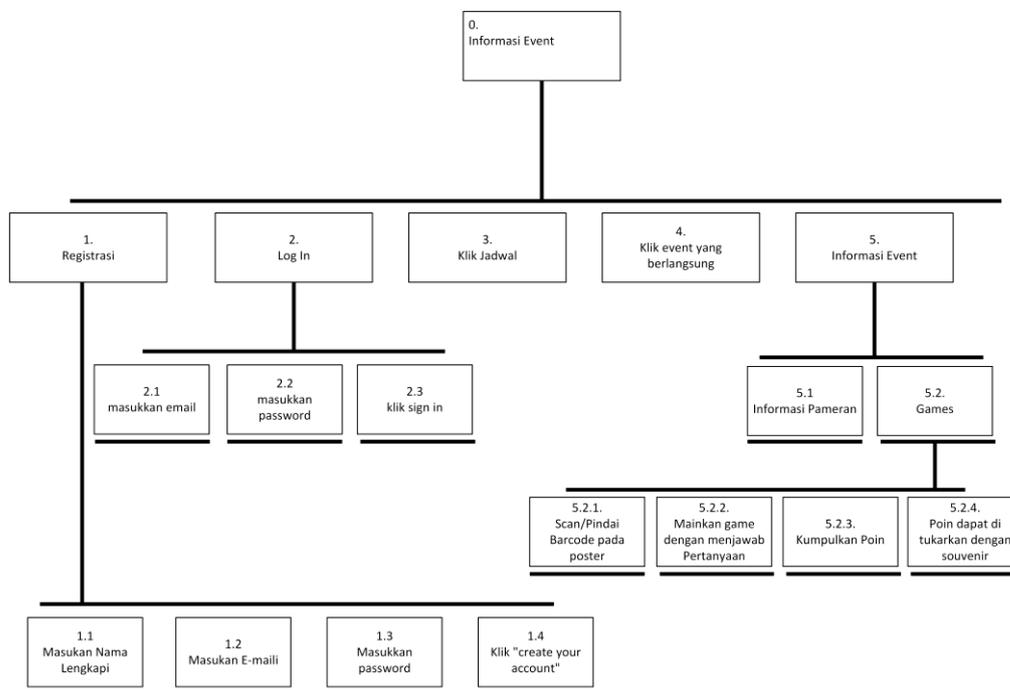
Gambar 8 Desain mock-up tampilan About Us. About Us berisi informasi mengenai Galeri Nasional Indonesia yang memuat Profil, Visi & Misi, serta Kontak.



Gambar 9 Desain mock-up tampilan Regis Event. Regis Event dimaksudkan untuk mengajukan permohonan untuk mengadakan event atau pameran di Galeri Nasional Indonesia secara online.

4. Analisis Desain HTA

Hierarchical task analysis (HTA) adalah metode yang ekonomis dalam pengumpulan dan pengorganisasian informasi karena analisis hanya perlu mengembangkan bagian dari hirarki yang dibutuhkan dan memungkinkan analisis memfokuskan diri pada aspek penting dari tugas dalam konteks keseluruhan task. Fokus pada aplikasi Galeri Nasional Indonesia yaitu pada informasi event/pameran yang ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. HTA pada aplikasi Galeri Nasional Indonesia

5. Kesimpulan

Perancangan aplikasi Galeri Nasional Indonesia bertujuan agar pengunjung mudah dalam mengakses informasi museum. Salah satunya mengenai jadwal pameran di Galeri Nasional Indonesia menggunakan Hierarchical Task Analysis (HTA) sebagai metode pengumpulan dan pengorganisasian informasi. Analisis permasalahan dibuat menggunakan metode CATWOE, diketahui bahwa pengguna dapat terbantu dalam registrasi event melalui aplikasi. Hasil dari analisis dibuat mock-up dengan desain yang user friendly. Dalam aplikasi terdapat fitur game bagi pengunjung berupa QnA yang bisa dimainkan di event/pameran terkait dengan cara pindai barcode, dengan hadirnya fitur ini diharapkan menarik minat pengunjung.

Referensi

- [1] James, Spillane, J. 1982. Pariwisata Indonesia, Sejarah dan Prospeknya.
- [2] Aaker, D.A dan Myers, J.G. Advertising Management, 3rd edition. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall
- [3] Margono S. Drs. 2007. Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK., Jakarta: PT Rineka Cipta
- [4] Sugiyono, 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA
- [5] Sanjaya, Wijaya. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [6] B. Hartati*. Pengembangan Alat Peraga Gaya Gesek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 6, Juli 2010 hal ISSN: 1693-1246. pp. 128-132.